
PlayStation
サイドポケット 3
SIDE POCKET 3
3D POLYGON BILLIARD GAME
TM

SIDE POCKET 3

サイドポケット3

3D POLYGON BILLIARD GAME

TM

P L A Y I N G   M A N U A L

この度はデータイースト　プレイステーション用ソフト "サイドポケット 3" をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「解説書」は大切に保存してください。
また、ゲームの内容に関するお問い合せには、一切お答えできませんのでご了承ください。

目次 CONTENTS

For Japan Only　プレイヤー 1~4人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 01079

ゲームの始め方

CD-ROMをプレイステーション本体にセットし、電源を入れてください。
しばらくすると"タイトル画面"が現れます。
画面の指示にしたがい、コントローラのスタートボタンを押してください。
画面に "NEW GAME" と "LOAD GAME" が表示されます。
"NEW GAME"を選択するとモードセレクト画面に移りプレイできます。LOAD GAMEを選択すると以前セーブしたゲームの続きから始めます。

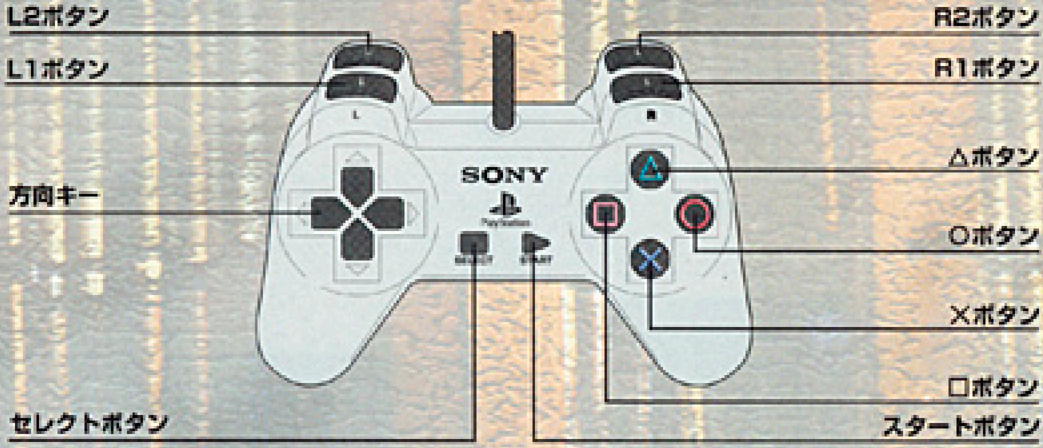
"NEW GAME" を選択した場合、以前プレイされたセーブパネルを選択し決定すると更新され、前のセーブデータが消えますのでよく確かめてからセーブパネルを決めてください。
メモリーカードはメモリーカード差込口1のみ対応しています。





基本的な操作方法

ここでは、ビリヤードゲーム画面におけるコントローラの基本的な操作方法についてのご説明をいたします。各ゲームにおける細かな操作方法につきましては、それぞれの項目をご覧ください。



ビリヤードゲーム時

L2ボタン　プレイ中の画面にインフォメーションウィンドウを表示／消去します。

L1ボタン　プレイ中(3D画面)の視点を拡大します(ズームアップ)。
ショット直前画面で使うと、ショット方向の微調整ができます。

R1ボタン　プレイ中(3D画面)の視点を縮小します(ズームダウン)。
ショット直前画面で使うと、ショット方向の微調整ができます。

R2ボタン　手球をショットする際の『方向線』の表示／消去をします。(ボタンを押すと：①直線指示 ⇒②的球、クッションに当たった後の反射角の表示⇒③消去、の順に切り換わります。)
また、ショット時"R2ボタン"を押しながら"方向キー上下"で"ジャンプボール"、"マッセ"を打つことができます。
《"R2ボタン"+"方向キー上"で"ジャンプボール"に、さらにもう一度"方向キー上"で"マッセ"の撞点表示に切り換わります。(8ページ参照)》

方向キー　●手球の位置を動かす時に。(相手が"スクラッチ"の場合など)
●"３Ｄ画面"における視点を動かすとき。
●ショットの際に、手球の「撞点」を変更・選択するとき。
※「撞点位置」については、8ページをお読みください。

スタートボタン　"OPTION表示"ウィンドウを呼び出しカメラアングルを切り換えたり、"リプレイ映像"を見る時に使います。

セレクトボタン　対戦相手の点数を見ることができます。(ボーラード、ポケットゲーム時)

○ボタン　手球をショットする時に。

△ボタン　"視点(カメラアングル)"を真上からのアングルに切り換えます。(もう1度押すと、元に戻ります。)

×ボタン　手球を元の位置に戻したり、今までの動作をキャンセルし、画面を元の位置に戻します。

□ボタン　ショットに入る前に"キュー"にチョークを付けることができます。
(ショットの正確さを維持するために、適度にチョークをキューに付けることが必要です(8ページ参照))。

STORY MODE時

方向キー　カーソルを上下に移動する
○ボタン　決定、文書送り、オープニングキャンセル、移動キャンセル

TRICK MODE時

方向キー　障害物の選択をするとき。
○ボタン　決定をするとき。
×ボタン　キャンセルをするとき。
△ボタン　アンサーへ飛ぶ、自分で作ったトリックを解答したいとき。
□ボタン　クリアーへ飛ぶ、自分で作ったトリックを消去したいとき。
L1ボタン　モードセレクトへ飛ぶとき。
R1ボタン　プレイモードへ飛ぶ、自分で作ったトリックをプレイするとき。
R2ボタン　ショットへ飛ぶとき。

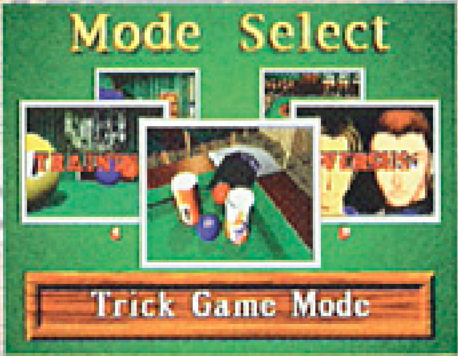
ショット時

L2ボタン　パワーダウン
□ボタン　パワーアップ

遊び方

■ゲームモードの紹介

『タイトル画面』で"スタートボタン"を押すと、『モード選択画面』に切り換わります。このゲームには下記の『5種類のモード』があります。"方向キー左右"で選択し、"○ボタン"で決定してください。



☆STORY MODE

このモードでは物語に沿ってゲームを進めます。主人公の前に次々に立ちはだかる強者ぞろいの対戦者を倒し、見事クリアすることができるか？（12P参照）

☆VERSUS MODE

11種類の"対戦ビリヤードゲーム"を楽しむことができるモードです。
『ルール』、『セット数』などを設定することができます。（14P参照）

☆TRICK MODE

実在のプロにも難しいといわれる"トリックプレイ"の問題を用意しました。また、自分で『問題』を考えるエディット画面もあります。
また、このモードは4人まで遊べます。電源を入れる前にコントローラ端子1、2にコントローラを接続してください。1人目と3人目はコントローラ1を、2人目、4人目はコントローラ2を交互に使用してプレイを楽しんでください。（9P参照）

☆TRAINING MODE

ボールをシャッフルしたり、ルールにしばられないでトレーニングをすることができるモードです。（11P参照）

☆OPTION

"BGM"、"難易度"などを調節することができます。（5P参照）

【オプション】

ビリヤードゲームを進める際のBGMなど、"見えない部分の演出"を調節・変更することができます。



変更する項目にカーソルを合わせ"方向キー上下"で選択し"○ボタン"を押してください。
各項目の選択内容が表示されます。"方向キー上下"で選択し、"○ボタン"で決定してください。

☆**CPU LEVEL**　："STORY MODE（シナリオモード）""VERSUS MODE"で「対戦相手」をコンピュータに設定した場合、相手になるコンピュータの"腕のレベル"を設定します。"レベル"は五段階で調節することができます。

☆**SOUND**　："STEREO"（ステレオ）、"MONO"（モノラル）の設定です。

☆**BGM**　："BGM"のON／OFFを設定します。

☆**VOICE**　："VOICE"（声）の"有る"（ON）、"無し"（OFF）を設定します。

遊び方

■画面の説明

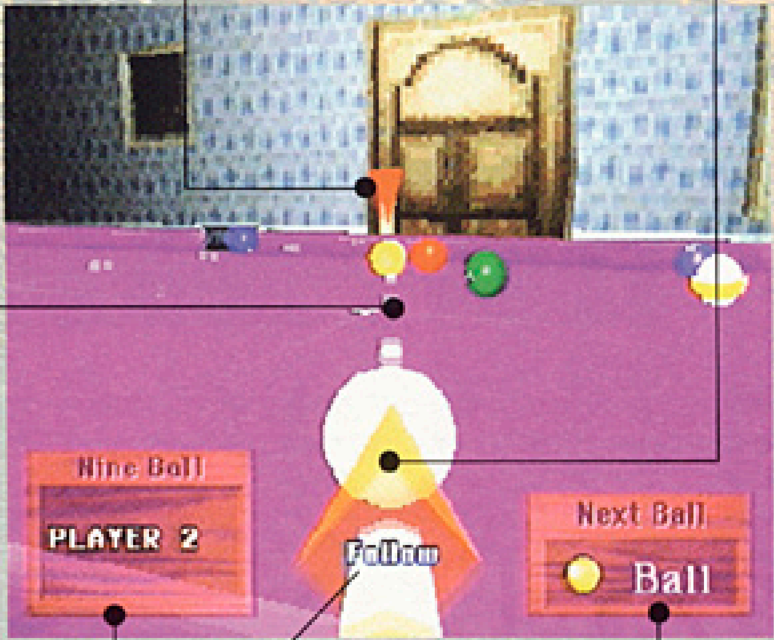
ここでは"SIDE POCKET 3"のゲームを進める際に、もっとも重要な"ビリヤードプレイ"のゲーム中の基本的な画面についてご説明いたします。

ショットの方向

マーカーの表示
次に狙う的球
・Nine Ball
・Rotation
・Pocket

オプションにてマーカーのON・OFFが選べます。

ショットの強さ



"撞点"の表示

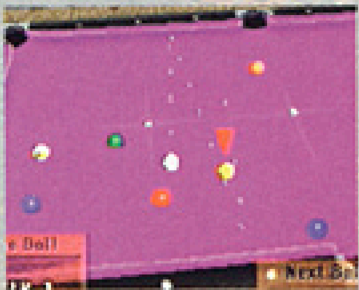
インフォメーション表示ウィンドウ
各種ゲームごとに表示が変わります。

"ビリヤードゲーム"を進める際に一番重要になるのは、なんといっても"手球"（自分の突く球）をショットすることです。

「強さ」　："手球"を突く"パワー"です。
"手球"をショットする態勢に入ると、"キュー"が"手球"に向かって伸縮を繰り返します。
この時に、"手球"と"キュー"の間が離れている（"三角形"が大きい）ほど"パワー"が強いショットを、反対に"手球"と"キュー"の間が短い（"三角形"が小さい）ほど"パワー"の弱いショットを突くことができます。
タイミングを計って突くことが大切です。

「撞点」　："手球"を突くポイントです。
"撞点"を変えることで、ショットした"手球"が"的球"や"クッション"に当たった後のはねかえる方向を調節することができます。（8P参照）

「方向線」：直線方向線・・・突いた"手球"が進む"方向"です。
反射方向線・・・的球に当った場合、当ったあとの"手球"の"方向"です。（ただし、MAXで突いた時を想定しています。）"撞点"と併せて考えることが大切です。
※反射方向線の反射方向に若干の反射誤差が生じる場合がありますのでご了承ください。



直線方向線



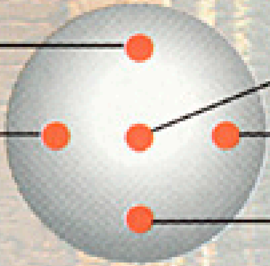
反射方向線

遊び方

■撞点

「撞点」とは、手球(自分の球)を突くポイントのことです。撞点を変えることにより、"押し球"、"引き球"、"マッセ"、"ジャンプボール"など、手球の球筋や"的球"、"クッション"に当たった後での"手球"のはねかえる方向を調節・変化させることができます。

「撞点」はショット画面(3D画面)の時に"方向キー"で選択・設定することができます。



押し球 (FOLLOW)	:手球が的球の中心に当たったあとも、手球は前進します。
中心突き(CENTER)	:手球が的球の中心に当たると、その場所で止まり、的球だけが前進します。
左ひねり(LEFT)	:クッションに当たったあとで、手球は左側にはね返ります。
右ひねり(RIGHT)	:クッションに当たったあとで、手球は右側にはね返ります。
引き球 (DRAW)	:手球が的球の中心に当たると、手球が後退します。
ジャンプボール(JUMP)	:手球をジャンプさせ、空中から的球を狙います。的球の手前に他の球などがあるためにショットができない場合に有効です。(R2ボタン+方向キー上)
マッセ(MASSE)	:手球に強いドライブをかけることで、大きなカーブをつけることができます。高いテクニックが要求される、華麗なショットです。(R2ボタン+方向キー上)

※この他にも「撞点」はいくつもありますので、場面・状況に応じて使い分けることが大切です。
トレーニングを重ね、テクニックを身に付けてください。

ショットを続けていくと、手球へのドライブがかかりにくくなり、球筋の変化が鈍くなってきます。
適度のショット数に応じて、"キュー"にチョークを付けることが必要です。(□ボタン)

[TRICK GAME MODE]

通常の"ビリヤードゲーム"とは一味違った緊張感あふれるプレイを楽しんでいただくことができるモードです。ここでは2種類のモードを準備させていただきました。

■TRICK GAME MODE

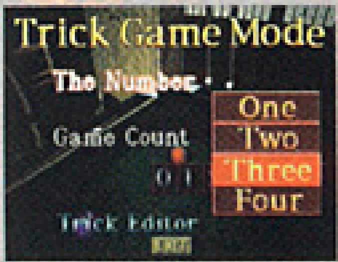
あらかじめ用意された『問題』にチャレンジしていただく《モード》です。最大4人までプレイを楽しんでいただくことができ、クリアした問題数によって得点が与えられ、プレイした方のランキングが表示されます。

■TRICK EDITOR MODE

プレイヤーの方々がご自分で『問題』を考案・作成していただくモードです。作成された『問題』はセーブすることができますので、友達同士でお楽しみいただくこともできます。

●TRICK GAME ：トリックではレベルに応じて『問題』の難易度（"レベル"）の設定がされていたりまた、それらの『問題』にチャレンジされる方の"人数"などを設定することで、より楽しく"TRICK GAME"にチャレンジしていただくことができます。





『問題』に取りかかる前に、"The Number（参加人数）"、"Game Count（ゲーム数）"の設定を行います。（"方向キー"→"○ボタン"）でそれぞれの項目を選択します。

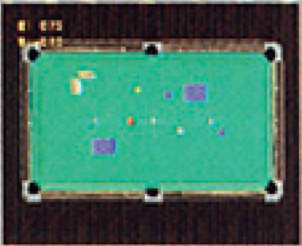
※最後に"EXIT"をチェック（"方向キー"→"○ボタン"）すると、『問題』開始です。

『問題』はトリックの"レベル"にあわせて"難易度"が設定されており、星の数が多いほどスコアが高くなっていき、『問題』を解くごとに『得点表（"Score Ranking"）』が表示されます。高得点を目指してがんばってください。

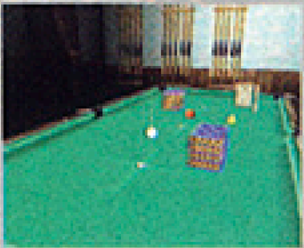
●TRICK EDITOR



"TRICK EDITOR"では、プレイヤーが置いてみたい場所に"障害物"などをセットすることができ、また、その"データ"はセーブすることもできます。また、作ったデータは "PLAY MODE" を選択することで自作したトリックゲームが楽しめます。
セットすることができる"障害・配置物" は、"本"、"缶" など("方向キー"と"Oボタン")を操作することで、選んでください。(閉じたいポケットを設定するも同様です。)



配置するものをXY座標で決定したら、次にそれらを"ビリヤード台"に置く作業です。"方向キー" で場所を設定し、"Oボタン" で決定してください。
なお、"本" は "R2ボタン" で回転移動をさせることができます。



SHOT	作成途中のトリックを試し打ちすることができます。
ANSWER	作成したトリックが完成した時に、SHOTをしたときの答えを見ることができます。
CLEAR	現在選択しているNoのデータが消えます。
MODE SELECT	MODE SELECT画面に戻れます。
PLAY MODE	ANSWERが存在するトリックをプレイすることができます。
SAVE	作成したデータのセーブ。
LOAD	作成したデータのロード。

【TRAINING MODE】



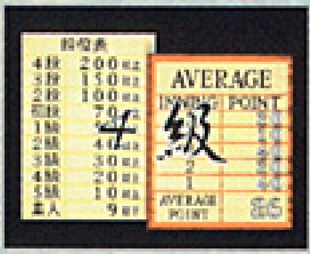
トレーニングモードを選択すると"POCKET"台と"CAROM"台が選べます。
"方向キー"→"○ボタン"で選択してください。



"POCKET"台を選択すると的球がセットされます。ブレイク後自由に突くことができます。"○ボタン"を押すと"OPTION"画面が表示されます。このとき"SHUFUL"を"方向キー"で選択し"○ボタン"で決定すると配列した球がランダムに配置され直します。後はルールに関係なく突いてください。



"CAROM"台を選択すると"四つ球"の段位認定画面になります。
何回連続で突けるかチャレンジしてください。ミスショットを5回するとそれまで突いたポイントの平均点数によって段位が認定されます。



ゲームの進め方

【STORY　MODE】

物語（ストーリー）に沿ってビリヤード・ゲームを進めていくモードです。2種類のストーリーが用意されていますので、"方向キー"でシナリオを選び、ゲームを始めてください。



物語Ⅰ：闇の系譜

多額の賞金が賭けられた"ビリヤード・バトル"に巻き込まれることになった若きハスラー・藤崎遼。そのバトルに集まった謎多き、様々なハスラーたちとの闘いは思わぬ展開を・・・・?!
このシナリオでは"ビリヤード・バトル"に勝つことだけが主人公の目的ではありません。渦巻く謎と陰謀、人間模様・・・・。それらの謎を解き明かしながら、"物語"を最後まで導き、最後の試合に勝つことこそが、最大の目的なのです。

物語Ⅱ：女神の天秤

"鼻の下"が長いのは生まれついての父親ゆずり?! そんな主人公がヒョンなことで巡り会ったナイスな美女を追いかけて、たどり着いた先にはお屋敷が・・・・?さらに驚いたことには、そこには父親も現われて？
美しい姉たちを巡っての、父と息子のキミョ～な物語。そこに繰り広げられるのは親子の愛情、もしくは憎悪・・・?!いずれにしてもビリヤードに勝たなければハナシになりません!!



ふたつのシナリオともに、物語を進めるためには様々な登場人物と会話を交し、ビリヤードの試合に勝ち続けることが大切です。
画面下部のウィンドウの中のメッセージは"○ボタン"で進めることができます。また、会話の中には、いくつかの選択肢が現われることがあります。"方向キー"で選択し、"○ボタン"で決定してください。

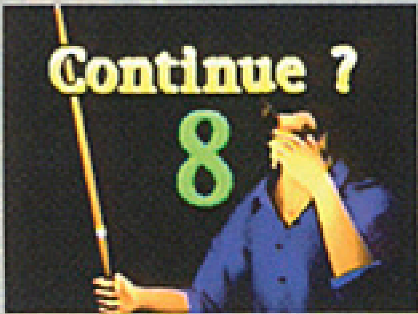


対戦相手とのビリヤード・ゲームは、ウィンドウの中に表示される3種類のゲームの中から、対戦ゲームの種類を選択することができます。(○ボタン)
得意なゲームで勝利をつかんでください。



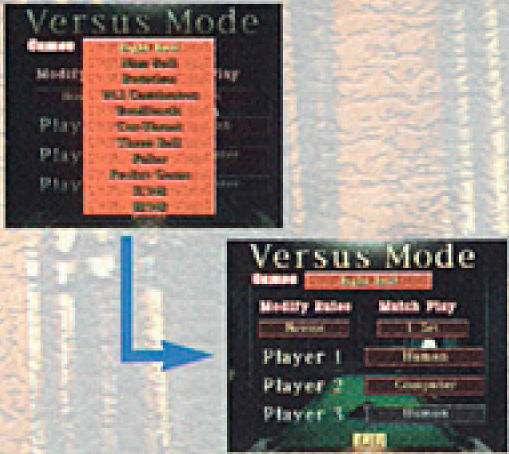
CONTINUE

対戦相手に敗れてしまった時には(CONTINUE画面)に切り換わります。10秒間のカウントダウンを行っている間に"プレイ続行/中断"を選択してください。(プレイを続行する場合は"スタートボタン"を押してください。○ボタンでカウントが早送りされます。)



[VERSUS MODE]

"VERSUS(対戦)MODE" では、様々な "対戦ビリヤードゲーム" をお楽しみいただくことができます。



①Eight Ball(エイトボール)
②Nine Ball(ナインボール)
③Rotation(ローテーション)
④14.1Continuous(14.1コンティニュアス)
⑤Bowlliards(ボーラード)
⑥Cut Throat(カット・スロート)
⑦Three Ball(スリーボール)
⑧Poker(ポーカー)
⑨Pocket Game(ポケット・ゲーム)
⑩三つ球
⑪四つ球
※それぞれのゲームの「遊び方」につきましては、次ページ以降をご覧ください。

ゲームを選択するには "カーソル" を "方向キー" で(Games)に合わせ、"○ボタン" を押し、ウィンドウを開きます。さらにプレイするゲームを選び、決定します("方向キー上下" → "○ボタン")。
また、それぞれのゲームを始める前に"ルール"(Modify Rules)、"セット数"(Match Play)、"対戦相手"(Player)などを設定してください(方向キー上下左右→○ボタン)。
("対戦相手" では、"HUMAN" "COMPUTER" の選択をします。また、上記11種類のゲームのうち、(⑥Cut Throat)は「3人用」ゲームですが、その他のゲームは「2人用」ゲームです。また、(⑩三つ球)、(⑪四つ球)には"コンピュータ対戦"はありません。)最後に(EXIT)をチェックして、ゲームスタートです。

日本およびアメリカの公式ルールを基本としていますが、ゲームの性質上、部分的に実際のルールとは異なるところがあります。

●Eight Ball（エイトボール）

"エイトボール" は自分のグループ（①～⑦ボール：SOLIDS／⑨～⑮ボールSTRIPES）のボールをすべて落とした後で、"⑧ボール" を落とした人が勝者となるゲームです。

■遊び方：①～⑮の球を使い、数字の前半・後半で2つのグループに分けます。ブレイク時にどちらの"グループ球" が落ちたかで "自分のグループ" が決定します。
自分の"グループ"が決定したら"グループ球" を落としていきます。"グループ球" をすべて（7個）落とすと" ⑧ボール" を落とす権利を得ることができます。

■ルール：以下の4種類のルールが選べます

Novice：手球完全フリー、⑧ボールのコール無し、手球フリー後にヘッドライン内直打OK
House：ヘッドライン内手球フリー、⑧ボール・コール、手球フリー後のヘッドライン内直打OK
Slop：ヘッドライン内手球フリー、⑧ボール・コール、手球フリー後のヘッドライン内直打無し
Call Shot：ヘッドライン内手球フリー、ブレイク以外すべてコール、手球フリー後ヘッドライン内直打無し（CALL SHOT："的球" "ポケット"を"方向キー" で選択、"○ボタン" で決定してください。また、専門用語、各部名称等は、20・28ページをご覧ください。）

■試合数："1セット"、"3セット"、"7セット"、"15セット" の4種類から選ぶことができます。

■ファール：次の場合はファールとなり、プレイヤーチェンジとなります。
1："グループ" 決定後、自分の "グループボール" に最初に当てられなかった時。
2：⑧ボールを狙う時、最初に⑧ボールに当てられなかった時。

■次の場合には『負け』になります。
1：自分のグループ球をすべて落とす前に "⑧ボール" を落とした時。
2：手球がスクラッチし、なおかつ "⑧ボール" を落とした時。
3："⑧ボール" を狙う時、"⑧ボール" がコールした以外のポケットに落ちた時。（"Novice" 除く）
4："⑧ボール" を狙った時、手球がスクラッチした時（"Call Shot"）。
5："⑧ボール" を狙った時、手球が "⑧ボール" に当たらなかった時（"Call Shot"）。

●Nine Ball（ナインボール）

"ナインボール" は9個の球を使いプレイします。先に "⑨ボール" を落とした人が勝者となります。

■遊び方：①～⑨の球を使い、ゲーム中は必ず台上の最小番号の球に最初に当てなければなりません。
それ以外の球に最初に当てるとファールになり、落ちた球を "フットスポット"、および" ヘッドライン" 上に戻さなければなりません。（Texasは除く）

（つづく→）

ゲームの進め方

■ルール：以下の2種類のルールが選べます。

Regulation：スクラッチして落としてしまった球(⑨ボールを除く)は"フットスポット"、または"ヘッドライン"上に戻します。

Texas：スクラッチして落としてしまった球(⑨ボールを除く)は戻さずにプレイを続行します。

■試合数：“1セット”、“3セット”、“7セット”、“15セット”の4種類から選ぶことができます。

■ファール：台上の最小の番号の球に最初に当てることができなかった場合はファールとなり、プレイヤーチェンジとなります。

●Rotation（ローテーション）

ポケットに落とした球の"ナンバー"を得点とし、あらかじめ定めておいた"トータルポイント"に先に到達したプレイヤーが勝者となるゲームです。

■遊び方：①〜⑮の球を使いプレイをします。ショットは、台上の最小の番号の球に最初に当てなければなりません。ポケットに落とした球の"ナンバー"を得点とし、あらかじめ設定しておいた"トータルポイント"に到達したプレイヤーが「勝ち」となります。

■ルール：以下の３種類のルールが選べます

Novice：手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK

House：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK

Regulation：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

■設定ポイント：“30ポイント”、“60ポイント”、“120ポイント”、“240ポイント”の4種類から選ぶことができます。

■ファール：台上の最小の番号の球に最初に当てることができなかった場合はファールとなり、"フリーボール"、プレイヤーチェンジとなります。
但し、最後の球をポケットに入れた時、手球がヘッドライン内にないとプレイヤーチェンジとなります。

●14.1Continuous（14.1コンティニュアス）

■遊び方：①〜⑮の球を使い、"バンキング"に勝ったプレイヤーに"ブレイクショット"を選択する権利があります。どの球でも落とすことができますが、ショットをする前にはあらかじめコールをしなければなりません。("Novice Rule "は除く)
コールしたボールがコールしたポケットに落ちた場合のみ点数になります。球１個を１点とし、あらかじめ設定しておいた"ポイント"に先に到達したプレイヤーが『勝ち』となります。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます。

Novice：コールショット無し、手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK
House：コールショット有り、ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK
Regulation：コールショット有り、ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

■設定ポイント："15ポイント"、"30ポイント"、"60ポイント"、"120ポイント" の4種類から選ぶことができます。

■ファール："手球"がポケットに落ちてしまった時はスクラッチと言い、"フリーボール"、プレイヤーチェンジとなります。また、この時ペナルティーとして1点減点されます。

●Bowlliards（ボーラード）

■遊び方：①～⑩の球を使用します。"ボーリング" の遊び方をビリヤードに応用したもので、ブレイクしてファールもしくはスクラッチするまでが"ボーリング" の1投目(The First Ball)に当たります。この時点までにすべて落とすことができれば "ストライク" となります。2投目 (The Second Ball) は、1投目と同様、ファールもしくはスクラッチするまで続きます。この時にすべて落ちれば "スペア"となります。これで"1フレーム"が終了し、プレイヤーチェンジとなります。また、「得点計算」は基本的にボーリングと同じです。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます

Novice：コールショット無し、手球完全フリー後のヘッドライン内直打OK
Slop：コールショット無し、ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し
Call Shot：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し、ブレイクショット以外すべて"コールショット"

■設定フレーム："1フレーム"、"3フレーム"、"5フレーム"、"10フレーム" の4種類から選ぶことができます。

■ファール："スクラッチ" または "ファール" をすると、その時点で "第1投目" は終了となり、"第2投目" に移ります。

●Cut Throat（カット・スロート）

■遊び方：3人でプレイするゲームです。①～⑮の球を3つのグループに分け、プレイを進めます。
（①～⑤：ローグループ(Player 1)、⑥～⑩：ミドルグループ(Player2)、⑪～⑮：ハイグループ(Player3)）
相手のグループの球を落としていき、最後に球が残ったプレイヤーが勝者となります。
（自分のグループの球がすべて落とされてしまった時点で、そのプレイヤーはゲームオーバーです。）

（つづく→）

■ルール：以下の3種類のルールが選べます。
Novice：手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK
House：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK
Regulation：ロングライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

■ファール：プレイヤーがスクラッチまたはファールした場合にはペナルティとして、その他の2人のポケットしていた球を1個戻すことになります。ですから、その他のプレイヤーは、一度ゲームオーバーになってしまった場合でも、プレイに再参加することができるようになるのです。

●Three Ball（スリーボール）

■遊び方：手球1個と①～③ボールを使用します。
3個のボールをすべて落とすとプレイヤーチェンジとなりますが、一回のショットを1点として計算しますので、すべての球を落とすことに要したショット回数が得点となります。
少ないショット数（＝得点）でゲームを終了したプレイヤーが勝者となります。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます。
Novice：手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK
House：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK
Regulation：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

■ファール：スクラッチをしてしまうと4点加算されてしまいます。

●Poker（ポーカー）

■遊び方：15個の的球（赤：5個、黄色：10個）を使用してゲームを進めます。
15個の的球は、それぞれを3個ずつ《10（TEN／赤：1個、黄色：2個＝以下同様）》、《J（JACK）》、《Q（QUEEN）》、《K（KING）》、《A（ACE）》と分類され、トランプの"ポーカー"と同じ意味を持ちます。
落とした的球は組合せによって、《ストレートフラッシュ（最高手）》、《フルハウス》、《ストレート》、《スリーカード》、《ツーペア》、《ワンペア》の順に優劣がつきます。ゲームは1ショットごとにプレイヤーが交代して進め、先に5個の落とした球で"役"を完成させたプレヤーが勝者になります。（但し、赤球を必ず1個入れないと役として認められませんの。黄色球で5個以上にした場合は、役がないのでスコアボールからボールをチェンジしてください。）

■ルール：以下のルールでゲームを進めます。
Novice　：手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK

■ファール　：手球が的球に当たらずに止まってしまった時（ファール）、また手球がポケットしてしまった時にはスクラッチとなります。

●Pocket Game（ポケット・ゲーム）

■遊び方：順番に関係なく、的球をポケットできれば得点として加算されます。
さらに《連続してポケット》、《小さいナンバーから順番にポケット》することで、ボーナス点が加算されていきます。すべての的球がポケットされるとゲームは終了し、得点の多いプレイヤーが勝者となります。

■ルール：以下の3種類のルールが選べます

Novice　：手球完全フリー、手球フリー後のヘッドライン内直打OK
House　：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK
Regulation：ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

■ファール　：的球をポケットすることができなかった時点で、プレイヤーチェンジとなります。

●三つ球

■遊び方：赤球(的球)、白球(手球)、黄色球(手球)を使用し、二人のプレイヤーがそれぞれ相手の手球と的球に、一回のショットで自分の手球を当てていくことで得点を重ねていきます(二つの球に当てることで1点を獲得できます)。相手の手球、的球に当てることができないとプレイヤーチェンジとなり、早く設定点数に達したプレイヤーが勝者となります。
※"三つ球"では、"ルール"、"対戦相手"を設定することはできません(『対戦プレイ』は"プレイヤー"同士となります。)

■ファール：ポケットの無いテーブルを使用することから、ミスショットによるスクラッチ等がないため、通常のファウルは設定されていません。

●四つ球

■遊び方：2個の赤球(的球)、白球(手球)、黄色球(手球)を使用し、二人のプレイヤーがそれぞれ相手の手球と的球・二つ以上の球に、一回のショットで自分の手球を当てることで得点を重ねていきます(二つ以上の球に当てることで1点を獲得できます)。二つ以上の球に当てることができないとプレイヤーチェンジとなり、早く設定点数に達したプレイヤーが勝者となります。
※"四つ球"では、"ルール"、"対戦相手"を設定することはできません(『対戦プレイ』は"プレイヤー"同士となります。)

■ファール：ポケットの無いテーブルを使用することから、ミスショットによるスクラッチ等がないため、通常のファールは設定されていません。

■用語解説

●Lag(ラグ)：別名バンキング。ゲームを始める前に先攻・後攻を決めるショットの名称です。ビリヤード台上のヘッドライン上におかれた手球を各プレイヤーはフットレール側に向け真っ直ぐにショットします。戻ってきた球の位置がヘッドレールに近いプレイヤーがブレイク権を得ることができます。また、両者の球が同じ位置に止まった場合、および"フットレール"に当てることができなかった場合にはやり直しになります。

Lagを行うゲーム：8BALL(エイトボール)／9BALL(ナインボール)／ROTATION(ローテーション)
14.1CONTINUOUS(14.1コンティニュアス)／Pocket Game(ポケットゲーム)
Poker(ポーカー)

●スクラッチ：手球がポケットに落ちてしまうこと。

●ファール　：ルール違反。全てのゲームに共通したものと、ゲーム別に定められたものがあります。

●Free Ball(フリーボール)："スクラッチ"または"ファール"をして相手のプレイヤーが交代になったとき、次のプレイヤーは手球を一定の範囲の場所に自由においてショットをすることができます。

●手球完全フリー：テーブル内のどこでも手球をおけます。

●ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打OK

ヘッドライン内に手球を自由に置くことができ、その後ヘッドライン内にある的球を直接打つことができます。

●ヘッドライン内手球フリー後のヘッドライン内直打無し

ロヘッドライン内に手球を自由に置くことができますが、その後ヘッドライン内にある的球を直接打つことがはできません。ヘッドライン以外のクッションを利用して的球に当ててください。

曽根キョンの

ワンポイントアドバイス

ONE POINT ADVICE

プロプールプレイヤー曽根恭子さんの「ビリヤード講座」



PROFILE プロフィール

名　前	曽根 恭子　KYOKO SONE
血液型	O型
趣　味	料理
好きな言葉	私は、私の人生の主人である。
愛　称	ソネキョン
使用キュー	プ レ ー 用：ジナーキュー
	ブレーク用：アダム
タップ	ブルーダイヤモンド

TYTLE タイトル

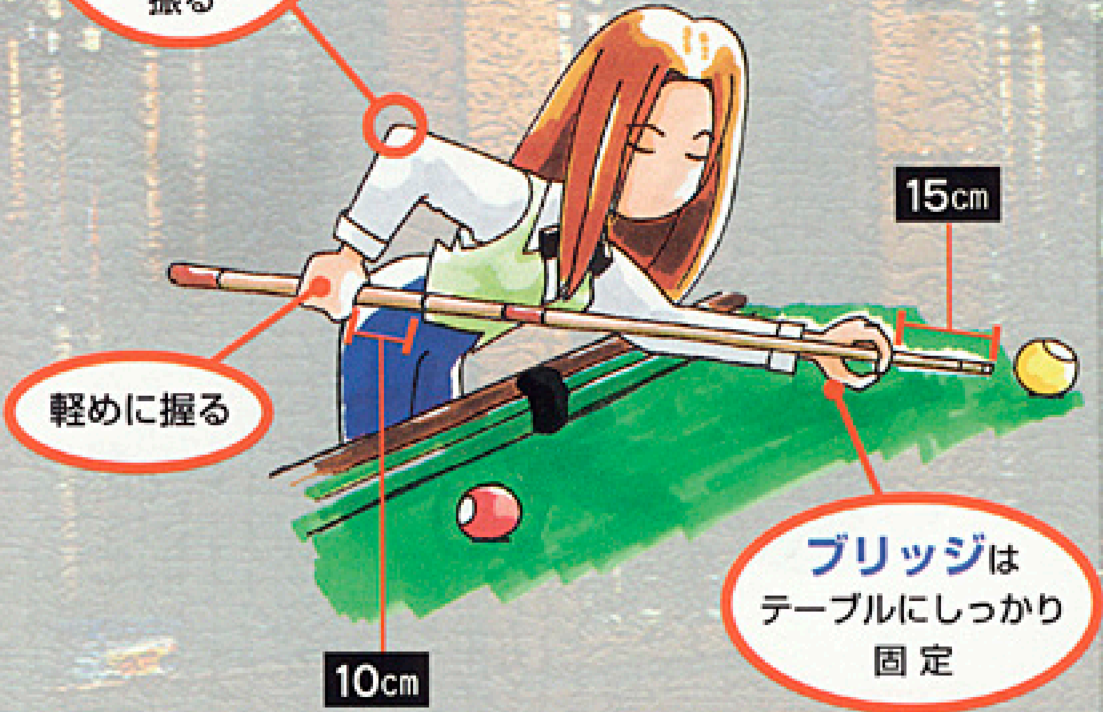
'93. 3	西日本女子プロツアー第3戦	優勝
'93.10	オータムクイーンズオープン	優勝
'93. 4	東日本女子プロツアー第3戦	優勝
'95. 3	全日本ゴリッツィアーナ選手権	優勝
'96. 3	スプリングクイーンズカップオープン	優勝
'96. 3	東日本女子プロツアー第3戦	優勝
'96. 5	全日本女子オープン	準優勝
'96. 7	東日本女子プロツアー第5戦	優勝

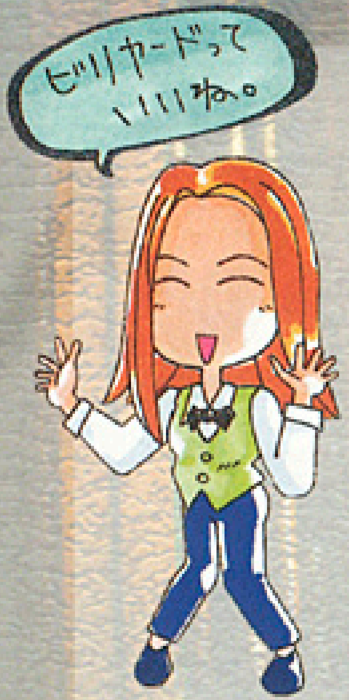
ゲームにも実際のプレイにも役立ててね！

～フォーム編～

これが正しいフォームだ！

1. 球を突いていく方向に体の前面を向けて立ちます。
2. 右足を決めてから左足を45度斜め前にだします。
3. 前傾姿勢をとります。
（キューがあごの真下にくるように）





これが通称“座りマッセ”だ！

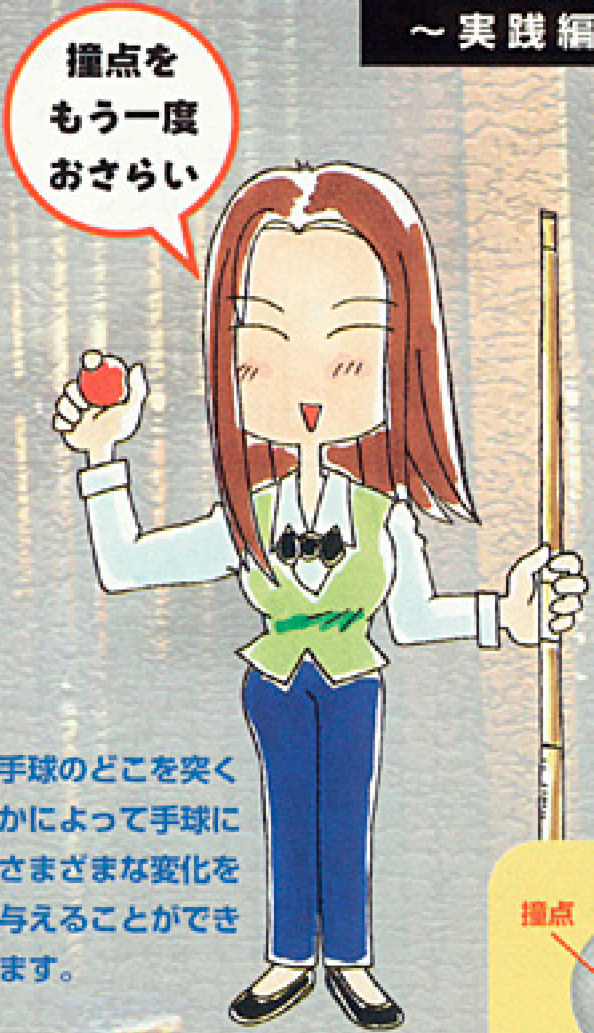
マッセとは・・・・

球が接近していて通常のショットが
できない場合、キューを垂直に立てて
手球に強い回転を与える突き方をするのをいう。

球をカーブさせるぞ！



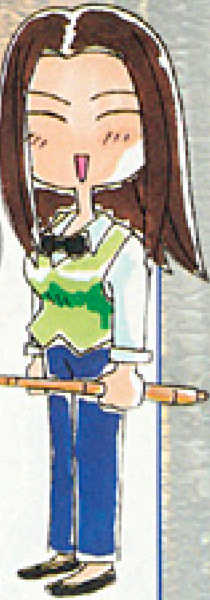
〜実践編〜



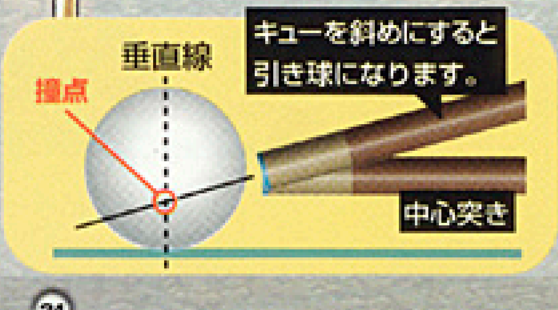
手球のどこを突くかによって手球にさまざまな変化を与えることができます。

手球





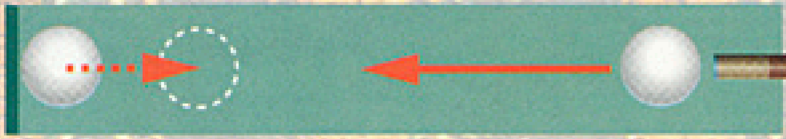
- Ⓐ 中心突き
- Ⓑ 押し球
- Ⓒ 引き球
- Ⓓ 右ひねり
- Ⓔ 左ひねり
- Ⓕ 右ひねり押し球
- Ⓖ 左ひねり押し球
- Ⓗ 右ひねり引き球
- Ⓘ 左ひねり引き球





中心突き

ブリッジの高さを手球の中心の高さに合わせ、キューをまっすぐ水平にスイングします。



押し球

手球の中心上の撞点を突くと、手球に前進回転がかかります。手球は的球に当たっても手球は的球と同じ方向に転がります。





引き球

手球の中心下を突いて手球に逆回転を与えます。ブリッジを撞点に合わせて低くし、キューをできるだけ水平にスイングしてください。



～マナー編～


ビリヤードは
マナーがとても大切！
きちんとまもって
楽しくプレイ
しよう！
やっちゃ
ダメ！
ビール片手に
くわえたばこ…
ダメ！
酔ってプレイ
しちゃダメ！


ダメ！
服装にも
注意してね！
ゲタバキプレイはダメ！
騒いじゃダメ！
ダメ！
ダメ！
プレイ以外でテーブルに
すわっちゃダメ！
プレイ中の人のうしろに
立っちゃダメ！
ダメ！
プレイするときはまわりにも注意してね！

■ビリヤード・テーブルの各名称

●テーブル

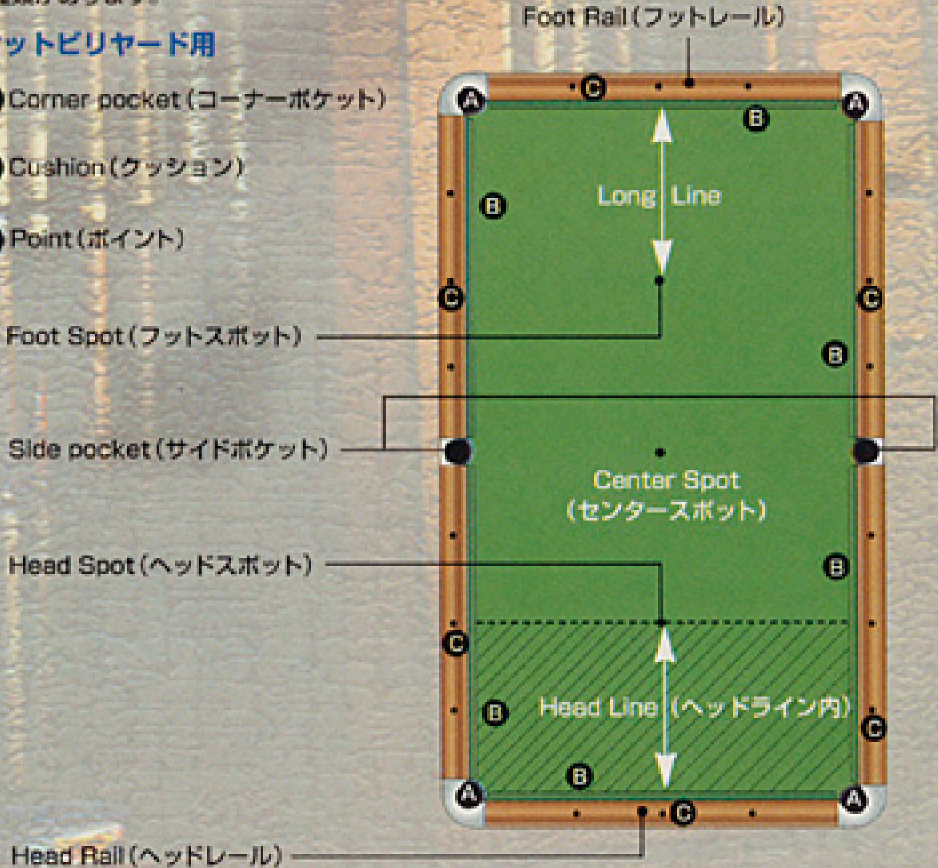
テーブルにはキャロムビリヤード用(大台と中台がある)とポケットビリヤード用、スヌーカーゲーム用の3種類があります。

ポケットビリヤード用

Ⓐ Corner pocket(コーナーポケット)

Ⓑ Cushion(クッション)

Ⓒ Point(ポイント)



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。